EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA
REVISTA VIDAPLAYSTATION
Nº #12
VASQUEZ
ANÁLISES
THE CAVE
THE UNFINISHED SWAN
DARK SOULS
SSF IV: ARCADE EDITION
DEAD SPACE 3
PRÉVIAS
SPLINTER CELL: BLACKLIST
GRAND THEFT AUTO V
CONHEÇA O FUTURO
O PLAYSTATION 4 FOI OFICIALMENTE ANUNCIADO CONFIRA AS
PRINCIPAIS NOVIDADES AQUI | KILLZONE: SHADOW FALLS
INFAMOUS: SECOND SON | DRIVE CLUB E MUITO MAIS

EDITORIAL

O mistério finalmente acabou e o que todos suspeitavam se tornou realidade. O Playstation 4 se encontra mais próximo de nós do que muitos poderiam imaginar. A apresentação da Sony no ''Playstation Meeting'' serviu para nos dar uma nova visão do que esperar para o futuro.

Ficou claro que a Sony não pretende cometer os erros do passado ao mostrar o apoio de diversas produtoras que o PS4 terá. Inclusive conseguiu o que nenhum console havia conseguido até hoje, que foi levar a Blizzard para o seu palco e consequentemente o anúncio de Diablo III para o PS3 e PS4.

Não gosto de incluir minha opinião pessoal aqui, mas é difícil não se empolgar com o que foi apresentado, e é ainda mais difícil imaginar o que a Microsoft poderá fazer para combater tamanha precisão da Sony em corrigir seus maiores problemas com o PS3. Se muitos acreditam que o PS3 só não obteve tanto sucesso como o esperado por grandes falhas da Sony, o Playstation 4 promete dominar o mundo de uma forma nunca antes vista.

Que venha o fim do ano logo e consequentemente o Playstation 4.

Thiago H.R. Costa
Administrador VidaPlaystation

EQUIPE

Thiago H.R. Costa
Administrador e Diretor de Redação

Ricardo Lima
Administrador

Ígara Ferreira
Administradora e redatora / revisora

Ricardo S. Eugênio
Administrador e redator

Petro Santos
Colaborador

Diego de Almeida Castro
Colaborador

Sérgio Henrique B. Viveiros
Colaborador

André Luíz Galatti
Colaborador

Marco Aurélio Carvalho Cunha.
''Colaborador''

PARA RECEBER EM SEU EMAIL BASTA SE CADASTRAR NO SITE

PRÉVIA | PG. 28

CURTA A NOSSA PÁGINA NO FACEBOOK CLICANDO ABAIXO

facebook

DESTAQUES DO FÓRUM

PAUSE

PSN

PLAYSTATION VITA

PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 4

ANUNCIANTES

EXTRAS

PARCEIROS

DESTAQUES DO FÓRUM

TOP POSTERS

1.Laddyvalentine	1.524
2.Hyuga	1.356
3.DiegoAC	968
4.Antipaladino	958
5.Kurosaki Ichiigo	805

FACEBOOK

Já curtiu o VP no Facebook? Clique na imagem acima.

DETONADOS NO SITE

COD BO II

HITIMAN ABSOLUTION

AC III

O QUE NOSSOS USUÁRIOS ESTÃO JOGANDO?

(...)f Galera, estou jogando o Mortal Kombat... alguém ai tem ele?! Precisava de um help nos onlines, será que rola?! Pelo menos o de 10 vitórias e alguns outros de lançar os personagens.... (...)

- fbanin

(...)Eu to com o Vanquish aqui também, joguei só o comecinho.. Pensei que os gráficos fossem melhores!!(...)

- Laddyvalentine

(...)Tô jogando Alice Madness Returns, vou ver se consigo platinar e também tô jogando Half-Life no PC(...)

- WagTrautmann

CLUBE DA PLATINA

Olha ai Lady, mais uma platina. Agora Tomb Raider Legend.

- kurosaki ichiigo

(...) No mais, mais um 100% do Vitinha....(...)

- fbanin

(...) Mais uma Platina para a minha coleção (...)

- WagTrautmann

ESPAÇO DO LEITOR

Quer ver o seu comentário aparecer aqui? Basta se cadastrar em nosso site e participar comentando em nossas notícias, análises, prévias, bem como participando de nosso fórum.

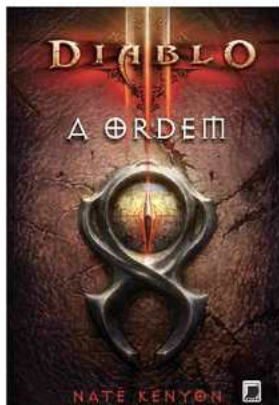
FÓRUM VIDAPLAYSTATION

Já pensou em participar de um fórum onde todos os membros se respeitam e buscam criar uma verdadeira família? Pois aqui no VP você encontrará isso, o seu Playstation com muito mais vida e muito mais diversão. Cadastre-se hoje mesmo.

DESTAQUE: O QUE VOCÊS ANDAM JOGANDO?

DESTAQUE: ÚLTIMAS AQUISIÇÕES

PAUSE - DICA DE LEITURA GAMER

Por: Thiago H. R. Costa

DIABLO III:
A ORDEM

Editora: Record
Autor: Nate Kenyon
Páginas:350

Com o anúncio de Diablo III para o Playstation 3 e Playstation 4, os amantes da plataforma da Sony não têm mais desculpas para se esquivar do livro.

Logo em suas primeiras páginas o livro é capaz de passar sua ideia, estamos diante de uma história de terror, envolvendo anjos e demônios de todos os tipos. O mundo apresentado é feio, grotesco, nojento e sujo, a população muitas vezes também não foge disso.

O livro nos apresenta a jornada de Deckard Cain, o último dos Horadrim, que no início nada mais era do que um jovem descrente de seu destino. De uma forma muito bem elaborada, o autor mostra o sofrimento de Cain, sua necessidade por reparar os erros do passado, e sua luta para salvar o mundo de uma invasão demoníaca.

Quem nunca jogou os jogos da série não terá problema em ler o livro que explica detalhadamente seus principais pontos, apresentando um mundo rico e detalhado, muitas vezes causando um sentimento de pavor e repúdia no leitor.

Contudo quem jogou, joga ou vai jogar Dialbo III, o livro é um complemento indispensável, mostra um lado de Cain e Leah que não foi apresentado no jogo. Mostra Leah criança, com medos, dona de um poder misterioso que desconhece. Não há os chamados ''spoilers'', mas sim uma história complementar.

Um dos grandes pontos positivos do livro é ser capaz de levar ao jogador não apenas um cenário aterrorizante, mas também os medos dos personagens, que se interagem com o leitor de uma maneira bem simples e eficaz, o livro pode lhe fazer crer em algo, assim como os personagens acreditam, para em seguida lhe revelar a verdade cruel e nojenta por trás de suas vendas.

Com o avançar das páginas você perceberá que há uma data determinada para o fim do mundo e esta data se encontra apenas alguns dias adiante, desta forma o livro lhe passa a sensação de urgência, de que o tempo passa e a cada página o fim vai se aproximando. Entretanto, quando o fim realmente chega, a verdadeira e espetacular batalha apesar de gigantesca, pode deixar alguns leitores decepcionados já que se cira uma grande expectativa para um combate de curta duração.

A verdade é que Diablo III: A ordem não é nenhum espetáculo de livro, mas consegue levar o mundo aterrorizante de Diablo III com perfeição e consegue prender o leitor em muitos momentos, e com a chegada do título para as plataformas da Sony a sua leitura pode tornar a espera menos desesperadora.

PAUSE - FILMES E SÉRIES

Por: Thiago H. R. Costa e Ígara Ferreira

Silent Hill: Revelation

Lançamento:
23.10.2012

Duração:
94min

House of Cards é uma série exclusiva do Netflix e trás como principal personagem o congressista Frank Underwood (Kevin Spacey), que após ser descartado pelo Presidente norte-americano que acabara de ser eleito com sua ajuda, para o cargo de Secretário de Estado, passa a manipular o congresso e seus congressistas em busca de objetivos próprios.

A trama é muito bem elaborada e chama a atenção por sua qualidade, inclusive gráfica, filmada totalmente em alta definição. Quem gosta de uma boa trama política pode encontrar em House of Cards a sua série para o início deste ano.

Silent Hill Revelation foi baseado no jogo Silent Hill 3, lançado para o Playstation 2 por volta de 2003. A história está diretamente ligada ao primeiro título da serie, que também recebeu uma adaptação nos cinemas. Em Revelation a protagonista Heather Mason está as vésperas do seu aniversário de 18 anos, quando seu pai desaparece misteriosamente e acaba levando Heather a vasculhar seu passado e se aventurar novamente na cidade de Silent Hill, na procura por seu pai.

A adaptação obviamente possui suas falhas, mas consegue satisfazer tanto adeptos de filmes de terror e suspense, como os fãs da serie. No filme iremos reconhecer muitas criaturas e cenários horripilantes, entre eles o Pyramid Head, um dos vilões mais assustadores nos vídeo games.

ARTIGO: DADOS CORROMPIDOS

Por: Ígara Ferreira

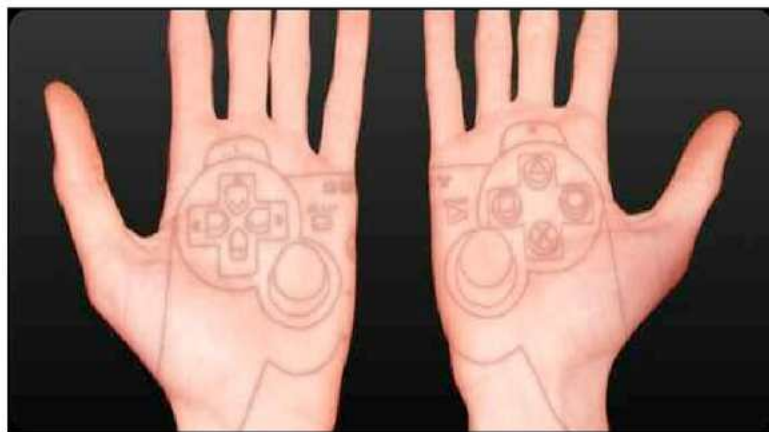
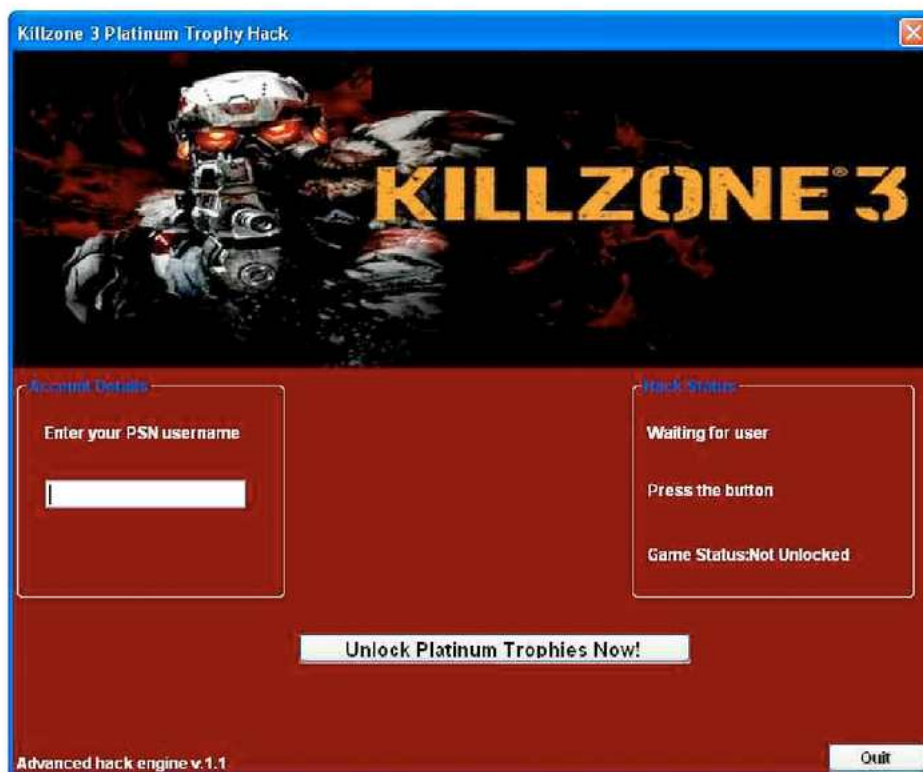
Hoje em dia existem muitos caçadores de troféus brasileiros que lutam por uma posição melhor entre amigos, conhecidos ou até mesmo por uma boa colocação em algum estado ou país. Muitos gastam dinheiro investindo em jogos que lhe trarão troféus fáceis ou uma dificuldade mais avançada, mas que faz parte da lista de jogos indispensáveis para si próprio. Há também aqueles que podem não gastar muito dinheiro, mas dão um jeitinho e sacrificam suas poucas horas livres contribuindo com sua coleção de troféus.

Cada jogador é único, cada um presa algo mais que o outro, porém apesar das diferenças algo é certo, todo jogador que gasta dinheiro ou tempo com a caça, duas das coisas mais indispensáveis na vida de qualquer um, merecem respeito. Não se trata do respeito no ato de caçar perante aos jogadores casuais e sim do sistema que deveria impor regras para estabelecer uma competição justa.

Já imaginou que o ranking em que você disputa não é real? Que muitas pessoas trapaceiam, mas são encobertas pelo sistema que pode tanto não conseguir captá-los como também fingir que não estão enxergando a trapaça? Imagine-se você gastando mensalmente uma boa quantia por mês e deixando de lado sua vida social para tentar ganhar algumas colocações, quando de repente descobre que um competidor à sua frente pode comprar uma platina no e-bay?

Muitos podem não saber, mas existe um sistema intitulado de save hack, bem como outras arte manhas capazes de desbloquear quase ou todos os troféus de um determinado jogo. Esse sistema até então possuía uma falha que estava no tempo de um troféu para o outro que era insanamente impossível de se conseguir. Entretanto hoje em dia essa trapaça foi melhorada através dos CFW (Custom Firmwares para o PS3), nas atualizações mais recentes é possível customizar os horários em que o jogador supostamente ganhou os troféus.

Essa nova forma de pla-

tinar pode fazer com que qualquer jogador ganhe troféus sem nem ao menos ter o jogo, o que é extremamente revoltante, pois faz do tempo e dinheiro sacrificados por pessoas honestas, atos em vão. É difícil perceber o traidor que usa essas ferramentas desonestas, mas não impossível. Basta usar o bom senso e pesquisar em redes sociais a movimentação de alguém e com base nela refletir com o tanto de troféus que ela conquistou durante determinada semana.

Pense você mesmo, levando em consideração sua própria vida. É possível acreditar que um jogador com uma boa vida social, que além de escola, trabalho e seus afazeres e necessidades pessoais possa conseguir tantos pontos? E se essa suspeita ter algum sentido? E se você está inutilmente tentando ultrapassar alguém que trabalha durante o dia e vai para uma festa a noite, e dentre 5 minutos platinou um jogo que você levou dias? Isso não é suposição, é real, acontece.

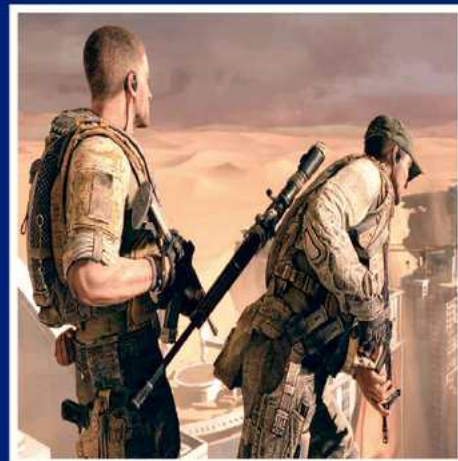
Contudo são suspeitas que não podem ser facilmente provadas, é uma luta praticamente já perdida. Sempre vão existir pessoas de má índole, seja o dono do sistema que ignora tais furos nas regras ou os competidores que ganham pontos de forma desonesta. Então, vai de você jogador buscar uma saída. Batalhe por si mesmo, vença suas próprias lutas sem se importar com os demais.

Quer competir? Compita, mas entre jogadores que você conhece e confia, não se iluda com um sistema de ranking falho. Aposte na sua diversão, como acontecia nos antigos consoles, aposte somente em você!

PSN - PLUS

DESTAQUES DO MÊS

Plant Vs. Zombies também poderá ser apreciado pelos assinantes da PSN Plus de forma gratuita, basta acessar a PS Store e realizar o download. A análise você confere nesta edição.

SPEC OPS: THE LINE é o mais novo título gratuito para os assinantes da PSN Plus americana.

Para começar devo avisar que SOTL é um game bastante forte pois ele pretende retratar uma guerra como ela realmente é por isso algumas cenas podem e vão deixar o qualquer jogador chocado (...)

CLIQUE AQUI PARA LER A ANÁLISE COMPLETA

PARCEIROS VIDAPLAYSTATION

O canal do Youtube AndrewZX é o nosso mais novo parceiro. Não deixe de conferir os vídeos da série ''Vamos jogar'' com jogos como Playstation All-Star Battle Royale e Sly Cooper: Thieves in Time. Clique nos vídeos acima.

O canal Anthares Games já é um de nossos parceiros e leva até os gamers o playthrought de Metal Gear Rising: Revengeance. Não deixe de conferir clicando no vídeo acima.

THE UNFINISHED SWAN

Por: Diego de Almeida Castro

Produtora: Giant Sparrow
Distribuídora: SCE
Gênero: Puzzle
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: 23 out. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Jogabilidade singular;
2. História cativante;
3. Narrativa criativa.

PONTOS NEGATIVOS

1. Extremamente curto;
2. Baixo fator Replay.

NOTA : 9,0

De tempos em tempos alguns jogos com ideias diferentes e experimentais surgem no mundo dos games, é certo que nos últimos anos games com esse caráter tem aparecido com mais frequência, títulos como Flower e Jorney são bons exemplos e apesar de pequenos defeitos The Unfinished Swan vem para se juntar a essa biblioteca de títulos experimentais exclusivos do Playstation 3.

The Unfinished Swan narra a história de Monroe, um menino de dez anos cuja mãe adorava pintar, mas que jamais havia terminado um quadro, após sua morte Monroe fica com um desses quadros e sua aventura se dá início quando o cisne do quadro foge de dentro da pintura, em busca do cisne Monroe mergulha em um estranho mundo de descobertas onde sua história se cruza com a de um rei em uma narrativa incrível que leva o jogador para dentro de um livro infantil.

A grande ideia do título está na jogabilidade, quando o jogo se inicia tudo que há na tela é um círculo preto envolvido por um infinito branco, onde não há contornos, objetos ou cores em nenhum canto da tela e por mais que ao mover os analógicos se escute os passos do garotinho a tela permanece do mesmo jeito até que o jogador atire uma bola de tinta preta no cenário e então veja objetos e paredes que já estavam ali antes, mas não possuíam cor. Ao longo da aventura o jogador se verá em diversas situações parecidas com essa, onde o cenário só pode ser visto pintando-o com bolas de tinta, usadas também para ativar botões e alavancas. Depois de pintar um longo cami-

"(...)A grande ideia do título está na jogabilidade, quando o jogo se inicia tudo que há na tela é um círculo preto envolvido por um infinito branco, onde não há contornos(...)"

nho até um local alto e olhar para todo o percurso feito trás a sensação de ter pintado um quadro inacabado com grandes pingos de tinta gigantes.

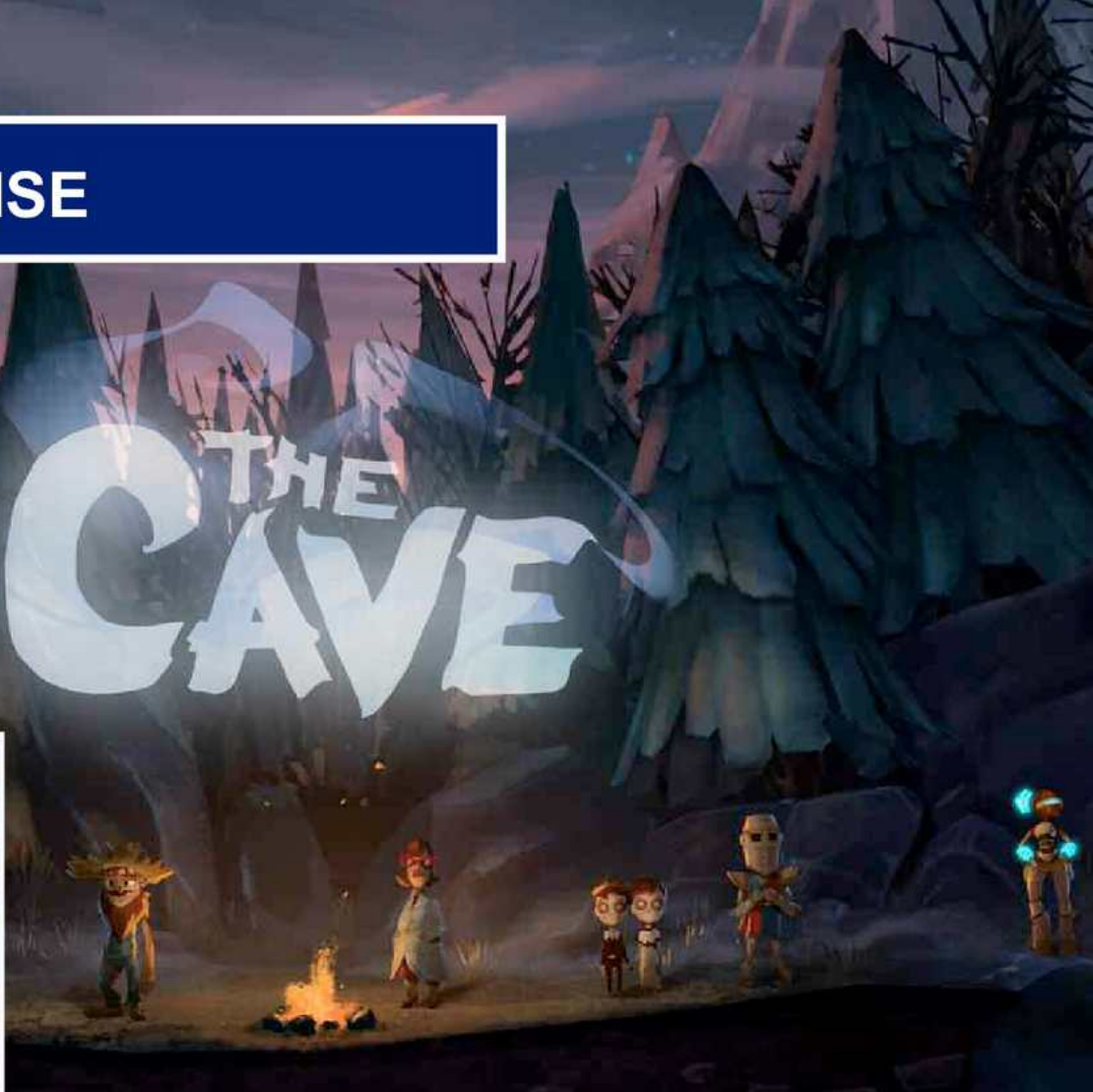
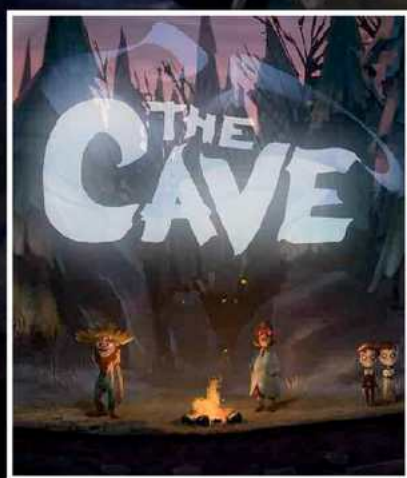
Os poucos cenários vão de castelos a florestas mudando constantemente a forma de se jogar, hora você está pintando paredes em um labirinto, hora você está buscando iluminação dentro de uma floresta para fugir de criaturas sombrias. Outro ponto importante dos cenários é a própria narrativa que se mantém através de grandes letras douradas espalhadas pelas paredes do jogo, ao serem atingidas elas fazem surgir uma passagem do livro narrando o pedaço da história em que o jogador se encontra, esse é talvez o ponto de maior imersão da história, ouvir uma voz lendo a passagem e as coisas acontecendo da forma como descrito sem pausa para CGs faz tudo parecer muito natural e muitas vezes surpreendente.

Os gráficos de The Unfinished Swan podem ser descritos como minimalistas, praticamente todos os cenários são da cor branca com alguns detalhes coloridos em destaque lembrando páginas de um livro infantil, em termos técnicos não existem serrilhados ou queda de frames durante as fases, alguns efeitos surpreendem pela forma repentina como surgem durante uma narração e as bolas de tinta estouram de forma convincente sobre os cenários espirrando tinta para todos os lados e revelando objetos com as mais diversas formas.

O áudio do game não foge do clima infantil e conta com trilhas musicais no piano e violino bem animadas, na maior parte do tempo o silêncio predomina sendo quebrado algumas vezes pelo som dos sapatos de Monroe se arrastando pelo chão ou pelas reações do menino ao ver algo impressionante ou assustador, as vozes foram muito bem interpretadas e mantém o jogador no clima inocente do game durante todo o jogo.

Mesmo com uma história envolvente, uma narrativa singular e uma jogabilidade excelente The Unfinished Swan pode ser terminado em cerca de duas horas e meia, os quebra cabeças impostos pelos cenários são divertidos e simples impedindo que o jogador fique preso em uma sala por mais de dois minutos e mesmo jogando tudo outra vez em busca de uns poucos coletáveis o jogo não rende mais do que três ou quatro horas de diversão, algo cruel visto as boas idéias implantadas no título porém justificável frente a proposta de se apresentar como um simples livro infantil.

Apesar de curto The Unfinished Swan é uma experiência louvável e única que pode divertir dos mais jovens aos mais experientes jogadores com as boas idéias implantadas na jogabilidade, uma história inocente e uma proposta bem diferente dos jogos atuais.

PSN - ANÁLISE

THE CAVE

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Double Fine
Distribuídora: SEGA
Gênero: Puzzle
Plataforma: PS3
Classificação: Livre
Lançamento: 22 jan. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. Desafios inteligentes;
2. Sete personagens distintos;
3. Comentários da "Caverna".

PONTOS NEGATIVOS

1. Não possui modo online;
2. A jogabilidade não é tão precisa quanto deveria ser;

NOTA :

The Cave, produzido por Ron Gilbert, o mesmo responsável pela produção de jogos como The Secret of Monkey Island e Monkey Island 2: The LeChuck´s Revenge foi lançado neste mês de janeiro de 2013 na PS Store. Esta nova aventura consegue levar aos jogadores um mundo onde será necessário utilizar três personagens para resolver enigmas e assim, avançar pelo cenário, ou melhor pela "Caverna".

Praticamente toda a história é narrada pela própria Caverna, sim, uma caverna que fala e desta forma, acompanha e conduz os personagens ao longo do jogo de forma engraçada, cheia de sátiras e ironias, inclusive sobre o fracasso dos personagens. No total são sete personagens e cada um possui sua própria história trágica e seus próprios poderes que auxiliarão no desenrolar da história.

Os gráficos lembram bastante jogos como Little Big Planet, e apresentam seu brilho peculiar, com efeitos de iluminação, água, fogo muito bem elaborados o que torna capaz apresentar ao jogador um belo mundo, ou melhor, uma bela caverna, complexa e com cenários variados, apesar de acabarem se repetindo uma vez ou outra.

A parte sonora acaba sendo suprimida pela narrativa produzida pela Caverna, não há como não notar e não se divertir com os comentários, uma dublagem perfeita para uma Caverna narradora debochada. Alguns efeitos como os de explosão, água também estão presentes de forma bem natural e simples, mas nada de espetacular.

Por outro lado, The Cave se destaca por fazer algo que poucos jogos atualmente são capazes

de fazer, colocar o jogador para pensar, questionar e se frustrar por não ter pensado em uma determinada solução antes. Para tanto, em alguns momentos um bom conhecimento de inglês acaba ajudando a resolver com maior facilidade os desafios. Como avançar em uma caverna protegida por um dragão? A utilização dos três personagens em conjunto será mais do que necessária para superar tal obstáculo, sendo necessário posicionar um em uma determinada manivela, outro para chamar a atenção do dragão, enquanto outro coloca a isca, tudo isso coordenado cria momentos de diversão e desafios reais. Não será difícil você se irritar por não ter noção do que fazer.

Nestes momentos o uso das habilidades especiais de cada personagem também será importante para não ficar travado em um determinado local, e bem, se você acabar morrendo por não saber o que fazer, pode esperar um comentário maldoso realizado por parte da Caverna. Outro ponto positivo se encontra no fato de que por permitir a exploração com apenas três personagens, é mais do que natural que você volte a jogar o título mais de uma vez para assim conhecer não só a história de outros personagens como também para avançar em desafios próprios criados para cada habilidade.

A jogabilidade apresentada pelo título é bem simples, você poderá alternar imediatamente entre os três personagens escolhidos, poderá utilizar seus poderes para respirar embaixo da água; utilizar uma corda para alcançar locais mais altos; teletransportar; utilizar poderes mentais entre outros. Contudo, em alguns momentos principalmente nos saltos, você pode acabar tendo alguma dificuldade pela imprecisão correta dos comandos. Outro problema é que The Cave não possui inventário, ou seja, você somente poderá carregar um objeto e isso acabará obrigando o jogador a elaborar bem que itens vai levar e precisará em alguns momentos percorrer e retornar aos mesmos locais para buscar ou levar algum item importante, nada que atrapalhe é verdade, mas acaba cansando um pouco já que tudo poderia ser feito de uma única vez.

Outro ponto negativo se encontra no fato de que existe apenas multiplayer offline, ou seja, você e mais três amigos poderão jogar em um mesmo console as aventuras de The Cave, contudo, não há o famoso split-screen, ou seja, a tela não se divide e isso impede que os jogadores realizem tarefas distantes um dos outros, obrigando-os a sempre estarem juntos. Na verdade, é complicado produzir um jogo hoje em dia que não possua recursos onlines, já que este foi o grande diferencial desta geração.

No geral, The Cave possui alguns problemas básicos, mas é um jogo divertido, interessante e capaz de levar aos jogadores desafios que os farão pensar, passar raiva e ao mesmo tempo se vangloriarem pelo seu avanço. Não é um título capaz de disputar com grandes jogos do mercado, mas mesmo com sua aparência simples, ou para alguns infantil, é capaz de cumprir aquilo para o qual foi programado, levar ao jogador um mundo novo, divertido, cheio de sacarmos e ironias, culminando em uma diversão total. É apenas uma pena que The Cave também não seja lançado para o Playstation Vita, seria um grande título para o portátil.

PRÉVIAS E ANÁLISES | | PS VITA

ANÁLISES

PLANT VS. ZOMBIES

CONFIRA MAIS ANÁLISES DE PS VITA EM NOSSO SITE

Unit 13

Quando a Zipper Interactive apresentou o primeiro vídeo de Unit13 algumas coisas empresa na produção de jogos de tiro em terceira pessoa, em especial o último So

Call of Duty Black Ops: Declassified

Você já teve aquela sensação de alegria quando anunciaram um game de uma s angustia de ver o game sendo adiado e adiado por diversas vezes? Talvez você tenh

Assassin´s Creed III: Liberation

Imagine um jogo que veio para extrapolar as expectativas e você terá Assassin' Sofia, temos o primeiro jogo da saga onde a protagonista é uma mulher, Aveline de

Metal Gear Solid HD Collection

O Playstation Vita com toda a certeza peca na ausência de grandes títulos excl compra poderá ser um tanto quanto complicada para os amantes dos mundos dos

Gravity Rush

FÓRUM VIDAPLAYSTATION

Já pensou em participar de um fórum onde todos os membros se respeitam e buscam criar uma verdadeira família? Pois aqui no VP você encontrará isso, o seu Playstation com muito mais vida e muito mais diversão. Cadastre-se hoje mesmo.

ANÁLISE - PS VITA

PLANT VS. ZOMBIES

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: PopCap Games
Distribuídora: PopCap Games
Gênero: Estratégia
Plataforma: PS Vita
Classificação: Livre
Lançamento: 21 fev. 2012

PONTOS POSITIVOS

1. Simples e divertido;
2. Desafiador.

PONTOS NEGATIVOS

1. Sistema de toques não é tão preciso.

NOTA : 7,5

Originalmente lançado em 2009 para o PC, Plant Vs. Zombies chegou ao Playstation Vita no ano passado e consegue levar ao jogador uma jogabilidade simples, divertida e ao mesmo tempo desafiadora.

Assim como as versões móveis, tais como para Android, o título conta com controles de toques típicos do PS Vita, o que facilita as decisões a serem tomadas durante o jogo. Contudo, o PS Vita aparenta ser um aparelho muito mais potente e grande fisicamente para o que o jogo tem a oferecer, e isso significa que os comandos de toque as vezes requerem um cuidado extra para não cometer um equivoco.

Os jogadores mais experientes podem não precisar usar tal recurso, contudo os menos experientes podem acabar utilizando apenas uma das mãos para segurar o Vita, enquanto a outra servirá para usar os comandos de toque. Não é nada que atrapalhe o jogo ou sua jogabilidade, contudo pode soar desconfortável as vezes.

Plant Vs. Zombies leva ao jogador uma ideia simples, proteger sua casa de uma horda de zumbis, utilizando flores para coletar raios do sol, ou seja, seus pontos (funciona como a moeda do jogo), plantas que atacam os inimigos, e inclusive bombas para eliminar vários zumbis de uma só vez, tudo utilizando o comando de toque. Com o avançar do jogo você liberará novas armas contra as hordas de inimigos o que facilitará ou tornará o desafio ainda maior.

A parte sonora é bem simples e praticamente atua de forma discreta, sendo pouco notada pelo jogador. O mesmo ocorre com os

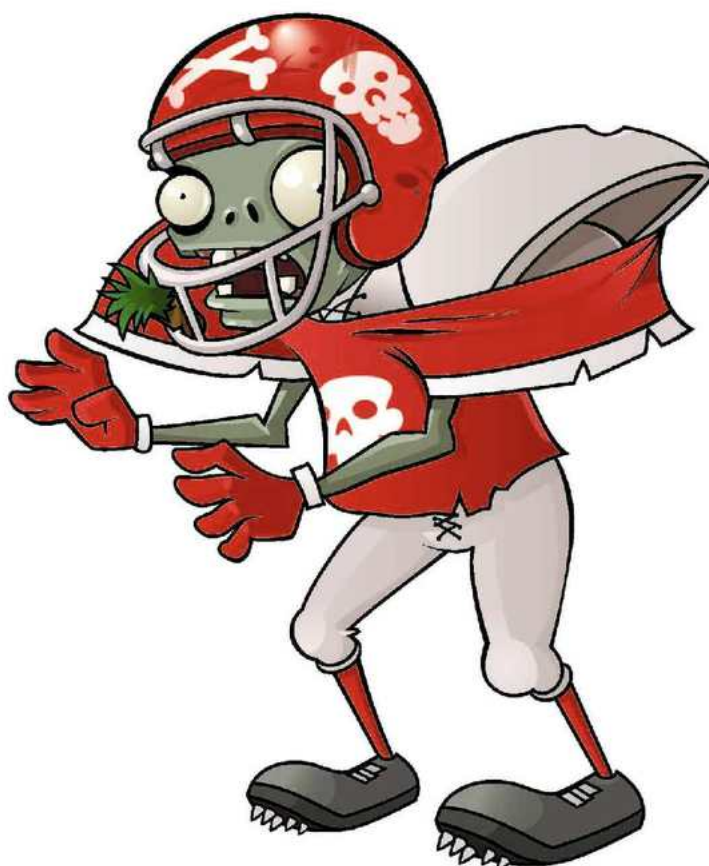
gráficos são os necessários para tornar a experiência agradável e divertida, cumprindo o seu papel com perfeição, mesmo com gráficos simples.

Mas o grande atrativo sem sombra de dúvidas é a forma simples de se desafiar o jogador. Na atualidade muito se critica a falta de desafios dos jogos, que seguem uma ideia linear e previsível, sem testar em momento algum o jogador.

Jogos como Plant Vs. Zombies, apesar de sua simplicidade, consegue complicar a vida do jogador em muitos momentos, inclusive após avançar pelo jogo. O que é simples no início se tornará complexo ao final, já que existem diversos tipos de armas, e inclusive zumbis diferenciados, que podem inclusive saltar por cima de suas barricadas e atacar diretamente suas plantas

No total são 50 níveis que testarão todas as habilidades dos jogadores e conta ainda com todos os modos originais, além dos minigames, puzzle e survival games.

Por outro lado, quem vive pela caça de troféus encontrará em Plant Vs. Zombies mais uma platina a ser conquistada, o que aumenta o nível de diversão e replay proporcionado pelo título.

Se você procura um título capaz de te desafiar, fazê-lo pensar que possui platina e um preço módico, com toda a certeza deve adquirir Plant Vs. Zombies.

O Canal do Youtube BCsantoro também é um de nossos parceiros aqui no Vida-Playstation. Não deixe de conferir o vídeo de God of War Ascension clicando no vídeo acima.

TWITTER FACEBOOK RPMPARTNER

PÃODEQUEIJO COMCARETA

O Canal do Youtube Pão de Queijo com Careta também é um de nossos parceiros aqui no VidaPlaystation. Não deixe de conferir o vídeo de Closure clicando no vídeo acima.

O PLAYSTATION ONE E PLAYSTATION 2 AINDA VIVEM AQUI NO VIDAPLAYSTATION

O VidaPlaystation sabe que muitos de nossos leitores ainda possuem o Playstation 2, e que outros tantos desejam experimentar clássicos do PS One, por isso, toda semana lançamos uma análise Retrô com o que de melhor existiu nas gerações passadas. Não deixe de acessar nosso site e conferir.

BLACK

RULE OF ROSE

RESIDENT EVIL

SILENT HILL

SILENT HILL

PRÉVIAS E ANÁLISES PLAYSTATION 3

GRAND THEFT AUTO FIVE V

ANÁLISES

DARK SOULS

SSF IV ARCADE EDITION

DEAD SPACE 3

PRÉVIAS

GTA V

SPLINTER CELL: BLACK-LIST

PRÉVIA - PLAYSTATION 3

GRAND THEFT AUTO V

Por: Ricardo Lima

Produtora: Rockstar North
Distribuídora: Rockstar Games
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 17 set. 2013

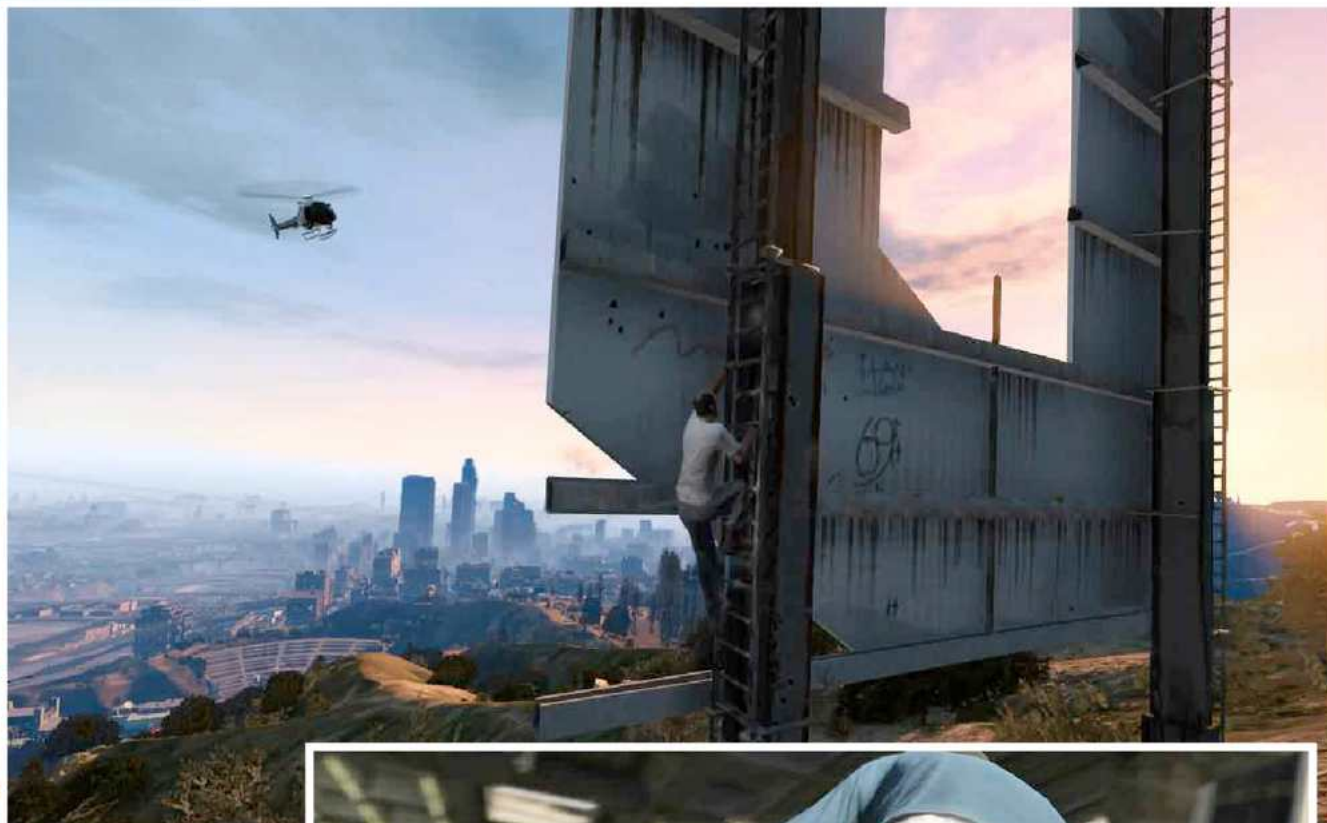
Confira o trailer de GTA V

Caros amigos do Vida-Playstation; escrever sobre um game que é uma lenda entre os jogadores de vídeogame é sem sombra de dúvida algo muito prazeroso, algo que me faz lembrar a época onde jogávamos em nossos consoles Playstation 2, que descanse em paz.

Como a Rockstar não é nada boba em termos de ganhar dinheiro, demorou para entregar alguma coisa a respeito de GTA V, visando assim valorizar seus títulos e após os grandes games como L.A. Noire, Red Dead Redemption e Max Payne 3 o quinto episódio fica em foco na cena.

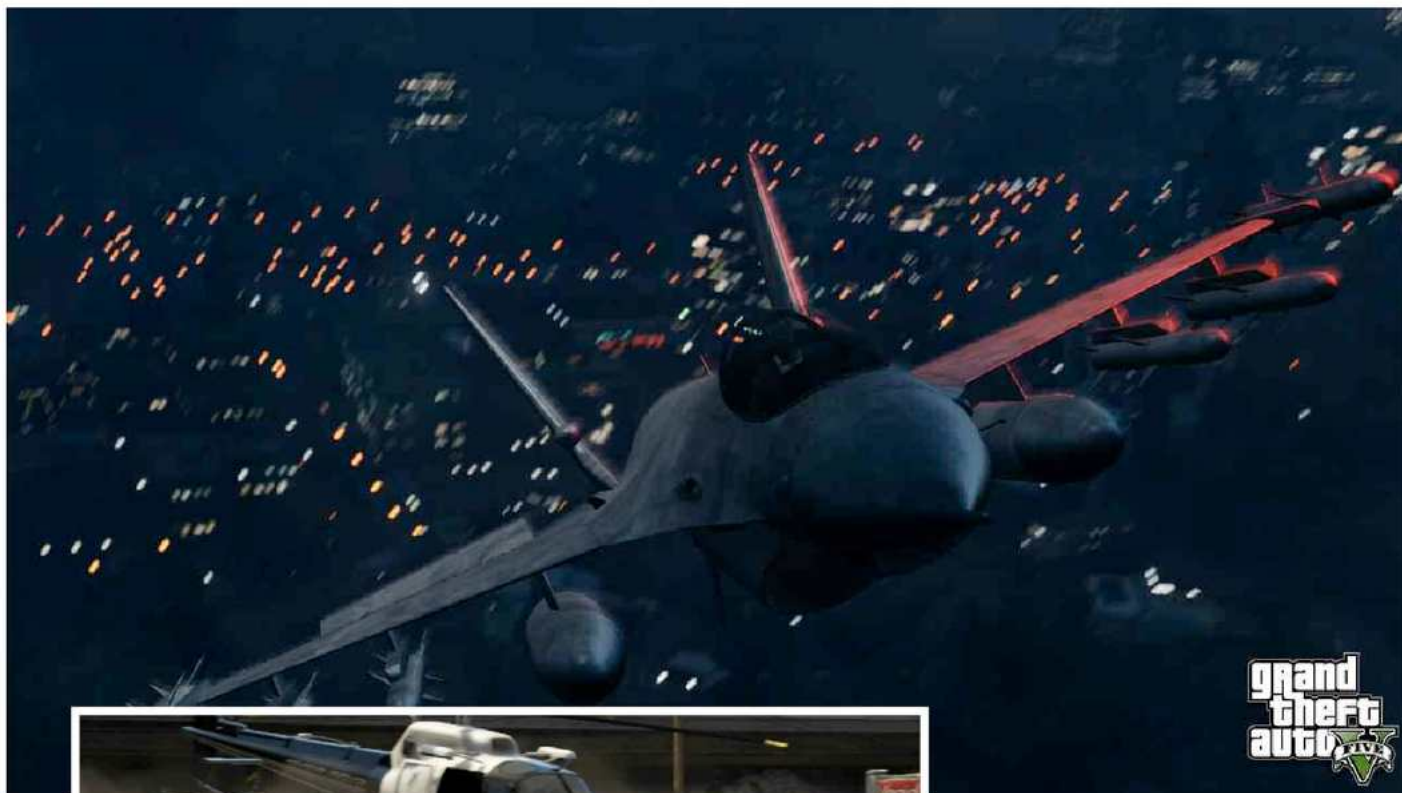
Logo de cara teremos não apenas um, mas três protagonistas e um mundo imenso a ser explorado pelo jogador e mais uma vez a Rockstar consegue com esse título fazer uma revolução em sua própria franquia.

A melhor notícia, se tratando de GTA V é a de que retornaremos para Los Santos desenhada com base na cidade real de Los Angeles nos Estados Unidos e não duvido nem um pouco que muitos de nós, que estamos neste momento lendo esta prévia conhecemos cada esquina desta louca cidade. Nela teremos três protagonistas que são Michael, Franklin e Trevor e este trio poderá ser controlado por você.

Também gostaria de deixar bem claro que a Rockstar deve, neste momento espremer cada gota de criatividade para fazer com que o carisma de Niko Belic (GTA IV) e John Marston (Red Dead Redemption) esteja presente neste trio de bandidos em uma ação bastante complexa, pois pela primeira vez e em tempo real poderemos trocar de protagonista em

qualquer momento fora das missões e seguir nossos caminhos.

Esta é a maior novidade em GTA conforme afirma a Rockstar, pois com o sistema conhecido por "Switch" poderemos trocar de personagens quando não estiver em ação, mas também durante algumas missões nas quais teremos mais de um protagonista ao mesmo tempo.

Quando não estiver "trabalhando" em suas missões, cada personagem segue sua vida própria, ou seja, roubando, atrapalhando o trânsito, dando trabalho para a polícia, divertindo-se e etc. E é neste contexto que entra o verdadeiro conceito do tipo de jogo conhecido por "SandBox" pois teremos estas situações pela frente, não apenas andar pela cidade com um personagem mas sim três, fator que multiplica a capacidade criativa de fazer o que quiser pelo mundo aberto por três.

Também foi dito pela Rockstar que cada um dos personagens vive em um local diferente de Los Santos, ou seja, ao trocar de papéis, você também estará em outra parte da cidade, portanto terá maneiras diferentes de realizar as diversas missões secundárias que o game propõe. Em outras palavras,

há missões secundárias que são específicas para determinado personagem.

Algo bastante curioso se refere ao mundo aberto em si e com relação aos personagens, pois a vizinhança reagirá de modo diferente conforme você chega próximo. Para exemplificar, a malandragem do gueto são mais inquietos e as donas de casa dos bairros chiques são mais tranquilas.

Ainda fora das missões você irá divertir-se com as atividades que o jogo oferece na cidade de Los Santos, pois teremos yoga, paraquedismo, tênis, golf entre outras. O produtor Dan Houser deixou bem claro em entrevista à Game Informer que fez um campo de golfe completo especialmente para o título e ficou muito satisfeito com o resultado.

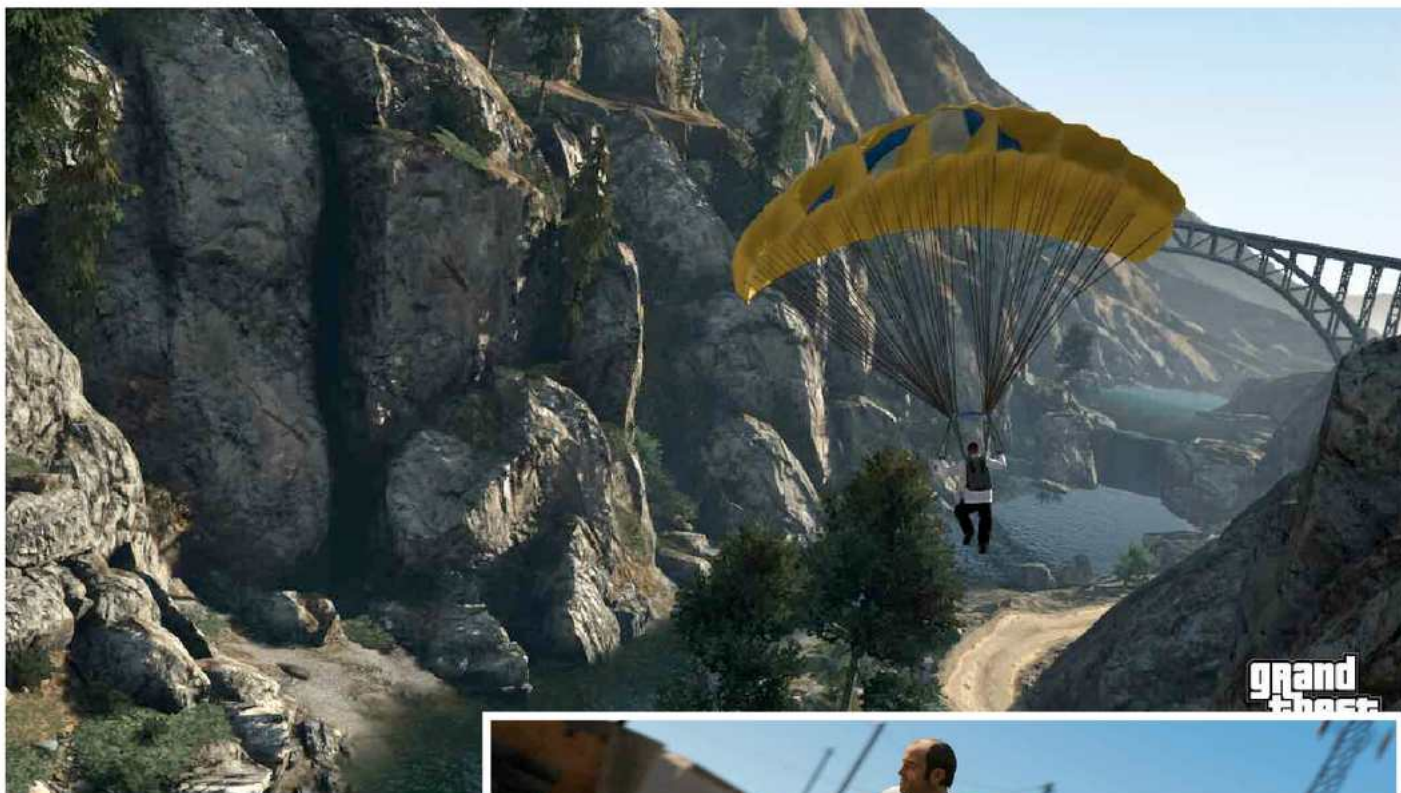
Cada protagonista tem um ou dois passatempos exclusivos e Houser frisou que elaborou tais passatempos com o objetivo de diferenciar cada personagem e o mundo ser diferente de acordo com quem você esteja no comando.

Foi dito também que as missões não serão lineares, ou seja, não teremos 10 missões para cada personagem, mas com o avançar da história, todas as três tramas se cruzarão em vários momentos durante a jogatina.

Em entrevista ao site IGN, Dan Houser disse que o jogo será um pouco mais linear, porém com muita liberdade, ou seja, aquilo que vimos no GTA IV em que Niko Belic fazia escolhas que mudavam os rumos da narrativa, neste quinto episódio não teremos, pois segundo o produtor elaborar todas essas variáveis seria muito difícil com os três personagens e acompanhar a história também poderia tornar-se cansativa.

Mas Dan Houser disse que não estamos perdendo nada com isso, já que teremos diversas maneiras de terminar as missões e tudo dependerá apenas de nossa criatividade.

O jogo terá seu grande foco em assaltos à bancos, este é o grande espírito do jogo e Houser afirma que em nenhum momento os jogadores vivenciaram a experiência de controlar ladrões profissionais, daqueles que fazem assaltos muito elaborados e também esse tipo de narrativa faz com que a franquia venha a se renovar, pois teremos algo muito mais refinado e evolutivo em termos de possibilidades de jogabilidade.

E é neste momento que a troca de personagens fará toda a diferença entre vivenciar cada fase do assalto em diversos ângulos, pois por exemplo em uma determinada missão teremos de resgatar um criminoso preso em um prédio e para isto teremos um piloto de helicóptero, alguém para descer de rapel pelo lado de fora do edifício e um vigia equipado com um rifle de precisão do outro lado do prédio.

Ao encontrar o alvo, um integrante invade o local enquanto o outro mantêm os inimigos afastados e ao trocar de jogador, você passa a eliminar os inimigos de longe e ao resgatá-lo inicia-se uma sequência aérea e os pilotos rivais terão de ser derrubados.

Los Santos: de acordo com Houser, a cidade será maior daquela que vimos em GTA IV, Red Dead Redemption e San Andreas juntos sobrando espaço, ou seja, serão muitos quilômetros de asfalto para andar.

Também foi dito que incluirá desde a costa, onde poderemos navegar e mergulhar, praias e zona rural, incluindo as pequenas cidades e o Monte Chiliad. Tudo isso explorável, ou seja, desde o deserto até a cidade, com centros urbanos movimentados e periferia habitadas por diversas etnias e classes sociais.

Em GTA V não teremos muito tempo para namoros e romances, ou seja, aqui os protagonistas estão para roubar e levam uma vida mais agitada, contudo tal opção não foi descartada para jogos futuros da franquia.

As lojas também retornam ao jogo, destacando a Ammu-Nation em que teremos de comprar e atualizar armamentos.

A cidade em si, é cheia de pessoas e poderemos interagir com elas, pois todos os coadjuvantes passaram por captura de movimentos e tem algo a dizer para você.

Graficamente, Dan Houser falou que em uma comparação com o anterior, foram feitos aprimoramentos tanto na iluminação quanto na textura, porém mantém o mesmo estilo de gráficos tendo mais realismo.

Tudo foi reproduzido, desde os pontos mais distante como as montanhas que o jogo apresenta e o diretor de arte disse que ao sobrevoar Los Santos, veremos as luzes das ruas e dependendo da altura, também os carros em movimento serão vistos fortemente detalhados.

O produtor falou que cada detalhe no jogo foi bem feito, cada revista, cartaz, panfleto foram modelados e reproduzido de maneira individual, portanto a perfeição foi levada muito a sério neste quinto episódio.

Agora caros amigos do VidaPlaystation, você já sabe um pouco do que está por vir e assim como eu, tenho certeza de que aguarda ansioso por este game que será épico, ou melhor qualquer coisa envolvendo o nome Grand Theft Auto já se torna épica independente do que seja. Não falei aqui sobre o modo multiplayer do jogo porque a Rockstar nada divulgou até o momento, portanto falar com base em rumores não é legal para os nossos leitores mas de uma coisa tenho plena certeza: É compra garantida.

PRÉVIA - PLAYSTATION 3

SPLINTER CELL: BLACKLIST

Por: Ígara Ferreira

Produtora: Ubisoft Toronto
Distribuídora: Ubisoft
Gênero: Ação /Aventura
Plataforma: PS3
Classificação: Pendente
Lançamento: 2013

Confira o trailer de SC: Blacklist

Splinter Cell Blacklist será o sétimo título da franquia, produzido pela Ubisoft Toronto e com previsão de lançamento para agosto, o título faz parte dos jogos mais esperados do ano. A história se passa logo após os acontecimentos de Splinter Cell Conviction e foca na caça dos terroristas que planejam por em ação uma operação intitulada "Blacklist", para eliminar ativos americanos.

Como Conviction foi alvo de muitas críticas por parte dos fãs devido a ação constante e a perda de furtividade, esse novo título promete agradar tanto os adeptos a antiga jogabilidade, como também aos que gostam de uma boa dose de adrenalina. Fisher contará com um belo arsenal de armas para quem quiser uma campanha explosiva, mas também terá em sua posse seus equipamentos conhecidos como a faca e o óculos que permitirão ao jogador uma aventura sorrateira.

Novas mecânicas de jogo foram adicionadas, agora Sam poderá escolher alvos e eliminá-los em sucessão permitindo uma maior fluidez mesmo quando está em movimento. Outras funcionalidades também voltaram, contamos novamente com o marca e executa e a habilidade de combate corpo a corpo em modo furtivo.

Em Blacklist, Sam estará no comando de um grupo de agentes de uma agência chamada Fourth Echelon, para quem não conhece a história do jogo a antiga Third Echelon foi encerrada devido a sua corrupção e agora a Fourth Echelon é reconstruída e fica a cargo das ordens da já conhecida presidente Patricia Caldwell. Outros personagens também reaparecem como Anna Grimsdottir e

Victor Coste, como também novos foram adicionados: Isaac Briggs e Charlie Cole.

Os gráficos e cenários até então divulgados mostram uma qualidade incrível, bem como a trilha sonora não fica atrás. Se tudo o que mostraram até o momento fizer parte de todo o conteúdo final do jogo, estaremos bem arranjados. A grande novidade para os fãs da franquia e brasileiros em geral, é que o jogo assim como "Assassin's Creed III" será totalmente em português, com dublagem e tudo o que temos direito.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

DARK SOULS

Por: Petro Santos

Produtora: FromSoftware
Distribuídora: Namco Bandai
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS3 e Xbox360
Classificação: M + 17
Lançamento: 04 out. 2011

PONTOS POSITIVOS

1. Diversidade de inimigos;
2. Modo online
3. Várias coisas para se fazer.

PONTOS NEGATIVOS

1. Dificuldade elevada pode afastar jogadores;
2. Queda de frame rate;
3. História principal é um pouco confusa.

NOTA :

Sinceramente não entendo a maioria dos jogadores atuais, estou cansado de ver muitos reclamarem da linearidade e da falta de dificuldade dos jogos de hoje em dia, Dark Souls é justamente ao contrario disso tudo, um jogo desafiador e que te da a opção de seguir um certo caminho até o ultimo chefe, escolhendo ou não enfrentar alguns inimigos.

Dark Souls é o tipo do jogo que foi pensado para enfrentar jogadores casuais, como seu antecessor Demon Souls não perdoa erros, nem jogadores afobados, ou como alguns dizem ele não perdoa nada, é um jogo feito para te sacanear.

Eu particularmente gosto de comparar Dark Souls com os jogos da serie Megaman, onde a primeira vista tudo é muito difícil, mas após passar o primeiro gameplay tudo fica mais fácil, contudo nada mais é do que decorar movimentos e ações dos inimigos, associados a evolução do personagem.

Mas nem sempre isso é o suficiente, pois um simples inimigo comum pode mata-lo, ou um simples ataque já é o suficiente para a sua morte, resumindo Dark Souls não é para jogadores comuns.

Em Dark Souls, você é um morto-vivo (undead) que estava preso no Undead Asylium esperando a hora de se tornar um hollow, quando é salvo por um cavaleiro, que lhe fornece alguns itens para que você o substitua em sua jornada, pois o mesmo já não aguenta mais pois esta fraco e em breve irar morrer, essa missão é reacender a chama primordial e

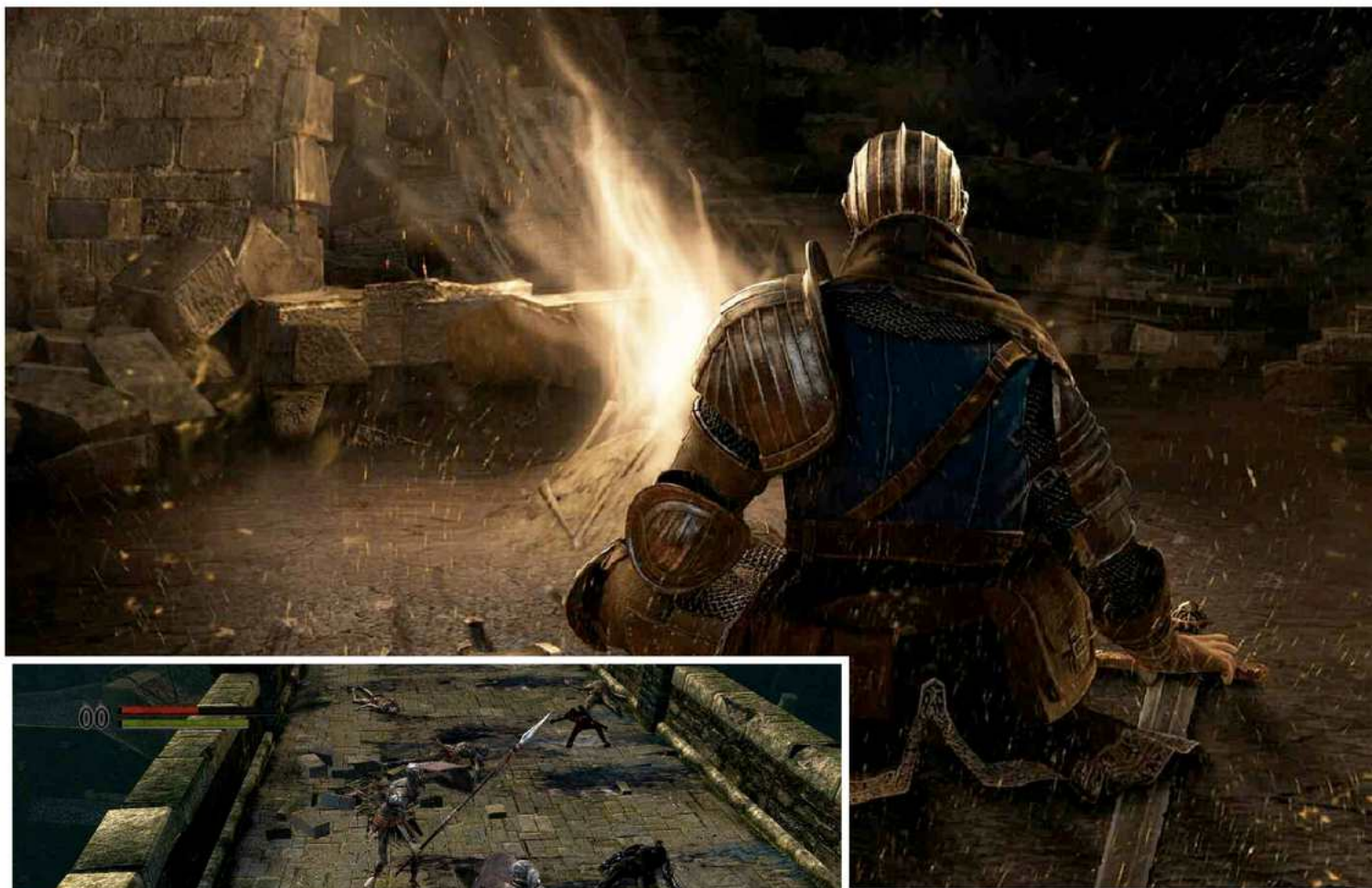
"(...)Em Dark Souls, você é um morto-vivo (undead) que estava preso no Undead Asylium esperando a hora de se tornar um hollow, quando é salvo por um cavaleiro(...)"

salvar o mundo da escuridão, basicamente é isso que você ira saber ao inicio do jogo, mas a historia é confusa e necessita que o jogador fique atento a detalhes para não deixar buracos na trama, digna de um livro de Tolkien.

O gameplay é básico, onde você ataca e defende, alternando no uso de armas, sendo arco e flecha , espadas, lanças, ou cajados mágicos, o gameplay nas primeiras horas pode frustar muitos, pois o jogo não alivia em nada, assim espantando muitos jogadores..

A construção de um herói, essa é uma duvida que muitos tem jogando Dark Souls, que arma usar ? Qual a melhor armadura ou qual a melhor magia? Basicamente não existe isso, existe sim qual o melhor item de acordo com o guerreiro que você quer construir, seja ele um mago, um ogro que usa um dente de dragão como arma, ou um cavaleiro de armadura reluzente com uma espada gigante.

Graficamente o jogo é mediano, onde masmorras, castelos, pântanos, ou mesmo um mundo de cinzas onde a chama já destruiu tudo, não tem detalhes ou acabamento suficiente para deixar você vislumbrando o cenário, se bem que se ficar parado de bobeira fazendo isso você pode morrer. O jogo possui sim locais belos, mas normalmente são paisagens estáticas e longínquas, sendo vales, castelos ou cidades.

O jogo tem um sério problema de queda de frame rate, em mapas muito grandes, mas nada

que atrapalhe o jogo, ao máximo atrapalha o jogador.

A parte sonora é o ponto forte do jogo, apesar de quase nunca notados, sempre existe uma musica suave ao fundo, que interage muito bem com a situação do jogo, salvos as batalhas contra os chefes, onde o silencio da lugar a uma musica orquestrada, que me lembra uma marcha fúnebre, um pouco acelerada, coincidência não acham?

Já que estou falando de gráficos e mencionei os chefes, não podermos deixar de citar esse lado de Dark Souls, os chefes são um ponto forte do jogo, sempre muito detalhados e quase sempre gigantes, tornando cada batalha épica e única, não podendo deixar de mencionar a batalha contra o lobo guardião da espada do guerreiro Artorias, Sif the Great Grey Wolf, um show a parte e não menos importante a batalha contra os guardiões da sala da Princesa de Anor londo, o Dragon Slayer Ornstein e o Executioner Smough, sem duvida uma das batalhas mais difíceis do jogo.

Uma novidade que Dark Souls tem em relação ao seu antecessor, é um sistema de Convenants, que são grupos que ao você entrar, podem gerar benefícios únicos, tanto para o modo off-line, quanto para o online, podendo ser armas, magias ou itens únicos, como se transformar em um homem dragão.

Já que mencionei o modo online, esse vem praticamente sem mudanças de seu antecessor, onde é possível invocar até dois jogadores para o seu mundo, ou invadir o mundo de outro jogador, usando itens únicos, tornando o multiplayer algo realmente diferente da ideia que o jogo passa,se já não bastasse o jogo ser difícil o suficiente para deixar muitos querendo jogar o controle na parede, é possível que outro jogador invada seu mundo para te matar, para evitar que você encontre um jogador de nível muito mais avançado que o seu em uma dessas duas situações mencionadas, o jogo usa uma regra que para invadir ou ser invadido, você só pode em casos que os jogadores envolvidos tenham leveis parecidos, sendo que pode haver uma diferença máxima de 10% para cima ou para baixo,maior mentira já dita, eu mesmo já topei com jogadores infinitamente mais fortes que eu. Enfim mais uma coisa que te ajudar a amar ou odiar Dark Souls.

Resumindo, Dark Souls é de longe um dos melhores games já lançados em todos os tempos, cada inimigo vencido, é algo de se vangloriar, dificuldade bem acima

da média, e muitas coisas para se fazer, uma vasta gama de inimigos e chefes para enfrentar, tudo no game tem seu charme e parece que foi pensado e preparado para estar ali te esperando para outra batalha épica.

Um ponto negativo em minha opinião, é que a dificuldade do inicio do jogo poderia ser menor, ou mesmo tivesse mais informações durante o jogo, muita das vezes obrigando o jogador a recorrer a outras fontes para saber o que tem que ser feito.

ANÁLISE - PLAYSTATION 3

SUPER STREET FIGHER IV: ARCADE EDITION

Por: Ricardo S. Eugênio

Produtora: CAPCOM
Distribuídora: CAPCOM
Gênero: Luta
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: Livre
Lançamento: 28 jun 2011

PONTOS POSITIVOS

1. Adição de 4 personagens;
2. Balanceamento dos personagens;
3. Continua sendo um game lindo e viciante.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não compensa pelo valor;
2. Falhas e bugs no modo online;
3, Dificuldade em algums modos de jogo.

NOTA : 8,5

Para aproveitar que a PSN Plus nos presenteou com Super Street Fighter IV: Arcade Edition, resolvemos fazer uma análise do game para mostrar se vale ou não a pena baixa-lo (vale lembrar que são mais de 15 GB de download).

Depois que Street Fighter IV reinventou os games de luta e fez todos os outros concorrentes correrem atras do pejuízo, a Capcom lançou em disco e em DLC o Super Street Fighter IV: Arcade Edition trazendo algumas coisas "à mais" do que o antigo Super Street Fighter.

Para começar essa nova versão conta com 39 lutadores! Isso contando com os novos Yang e Yung, vindos de Street Fighter III, além de Evil Ryu, que se originou-se em Street Fighter 02 e Oni, uma versão do Akuma totalmente possuida pelo Satsui no Hado, ou o Hado negro.

Para ser sincero essa nova versão só traz coisas novas para quem realmente curte Street Fighter e realmente passa longos tempos jogando. Para quem ainda não tem o game este é uma grande pedida, agora para aqueles que já tem a versão anterior terá como único atrativo os quatro personagens novos. Isso se deve porque tudo o que vimos no SSF 4 está presente aqui, mas com um adendo: novos balanços entre os personagens e afins. Um bom exemplo é o lutador Ken que ganhou maior velocidade e "hits" em seu Shoryuken ou mesmo Zangief que teve seu "pilão" um pouco enfraquecido e alguns personagens que ganharam ou perderam velocidade e força.

No geral teremos todos os mesmos estágios, todos os golpes, todos os challengers e parti-

"(...)Para ser sincero essa nova versão só traz coisas novas para quem realmente curte Street Fighter e realmente passa longos tempos jogando(...)"

das online que vimos em SSF4 e mais nada. Na verdade essa DLC só foi lançada porque muitos jogadores reclamaram que essa versão, que havia sido lançada para PC e arcades deveria também aparecer nos consoles e assim como fizeram com o Resident Evil Revelations, a Capcom resolveu ouvir seus clientes e lançou esse game ou DLC para os consoles.

Então você se pergunta: " Mas e ai vale ou não a pena?" E a resposta é Sim! Vale, mas como disse antes se você não jogou o antigo SSF4 esse vale a pena, agora se você já jogou e está afim de ignorar o fato de que vai ter os mesmos gráficos, os mesmos cenários, os mesmos golpes com leve alteração de força e velocidade e o pequeno acrescimo de 4 personagens então vai fundo, ainda mais sabendo que está de graça na PSN.

A conclusão é que SSF 4 : Arcade Edition é um adicional meio caro para quem já tem o SSF4 normal, mas também é uma boa pedida para quem ainda não tem. É sem dúvidas um dos melhores games de luta dessa geração e que como seu irmão distande de 1992 conseguiu reinventar novamente o gênero " Fighting game" e se tornou um dos games mais jogados online. É um game difícil de se platinar pois exige muito tempo de jogo tanto online quanto nos dificilimos challengers, mas que de uma forma ou de outra irá agradar a todos.

ANÁLISE DE NOSSOS PARCEIROS

DEAD SPACE 3

Por: Anthares Games (canal do YouTube)

Produtora: Visceral Games
Distribuídora: Eletronic Arts
Gênero: Survivor
Plataforma: PS3, X360 e PC
Classificação: M + 17
Lançamento: 05 fev. 2013

PONTOS POSITIVOS

1. Evolução do do modo Co-op;
2. Jogabilidade aprimorada;
3. Sistema de criação de armas.

PONTOS NEGATIVOS

1. Não assusta como os anteriores;
2. Apenas doze horas de jogo;
3. Não possui legendas ou dublagem em português.

NOTA :

Dead Space 3" Foi lançado dia 05 de Fevereiro de 2013 para as plataformas (Playstation 3, Xbox 360 e Pc) e se passa após a fuga de Issac Clarke e Ellie Langford em Dead Space 2, em um planeta coberto de gelo chamado Volantis e tem um novo protagonista. Desta vez Isaac não estará sozinho nesta nova jornada.

O nome deste novo personagem jogável é John Carver um sargento que poderá ser controlado em modo cooperativo.

Como os jogos anteriores da serie Dead Space e Dead Space 2 a qualidade gráfica de Dead Space 3 não deixa a desejar. É bem notável a beleza dos gráficos ao ver as sombras, os planetas no espaço e até mesmo a neve. Dead Space 3 roda nas resoluções 480p-720p-1080i na plataforma Playstation 3.

Desta vez a "Visceral Games" deu uma inovada na jogabilidade para poder melhora a nova experiência em Dead Space 3. Foi adicionado novos movimentos onde o jogador poderá se esquivar, rolar e dar "cover" tudo para poder facilitar quando o jogador estiver no controle de Isaac ou John.

Com esta nova movimentação os jogadores poderão evitar perder "life" (vida) já que se foi adicionado novos inimigo ao jogo com capacidade de ter posse de armas de fogo em suas mãos.

Infelizmente para muitos jogadores que não falam fluentemente o inglês terão um pouco de dificuldade para acompanhar a história no de-

ANTHARES GAMES *(acesse o canal clicando aqui) é um canal do Youtube parceiro do Vida-Playstation. Para se tornar parceiro entre em contato com thiago@vidaplaystation.com.br*

correr do jogo, já que o título não tem opção de áudio para outros países. Contudo, caso não saiba nada de inglês vá nas configurações de seu console e mude para espanhol assim irá facilitar sua vida um pouco no decorrer do jogo.

O áudio das vozes dos personagens estão bem sincronizadas com a imagem de vídeo do jogo fazendo que fique mais real cada situação vivida por cada personagem, o mesmo acontece com a qualidade da parte sonora referente à ambientação do cenário, onde pode-se escutar o barulho do vento.

Em Dead Space 3 surge um novo modo de jogo para a serie, agora você pode jogar em coop com seu amigo bem diferente de Dead Space 2 onde se tinha um modo online, mas com multiplayer que em cada rodada alternava em você controla os humanos ou os necromorfos que não agradou muito os fãs que a serie tinha conquistado no primeiro jogo.

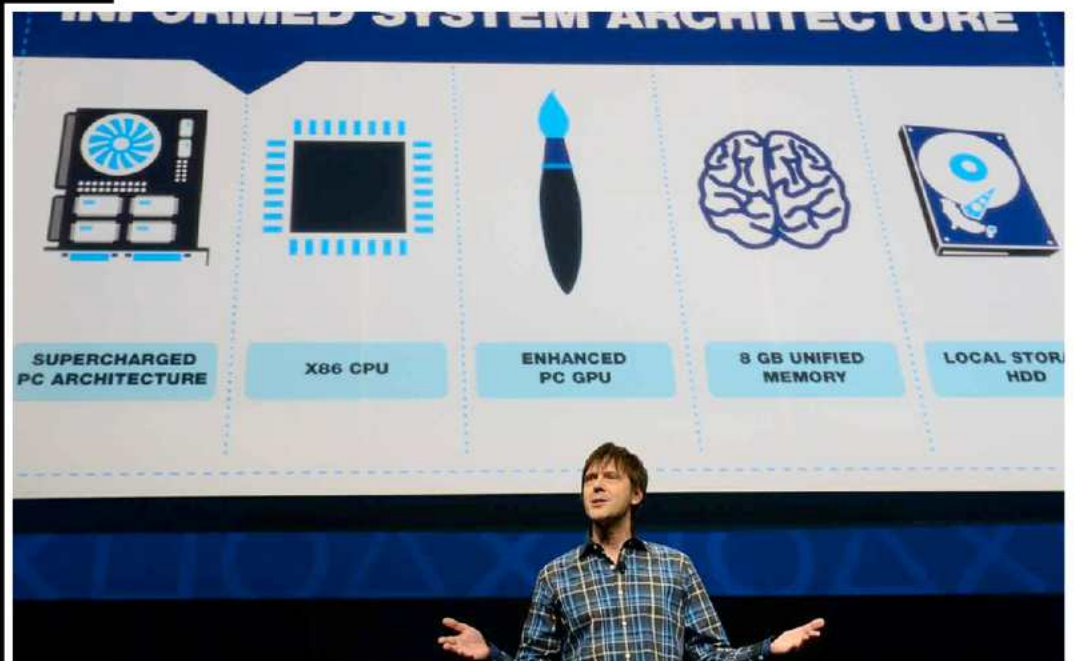
No quesito diversão Dead Space 3 vai prender você sim na frente da televisão ou até mesmo de seu computador. São 19 capítulos com muito suspense e tiros para você curtir, mas se você espera aquele terror do famoso Dead Space lançado em outubro de 2008, você não terá isso. O jogo tem um pouco de terror, suspense e ação mais nada comparado ao primeiro da serie.

SONY

CONHEÇA O FUTURO

Por: Thiago H. R. Costa

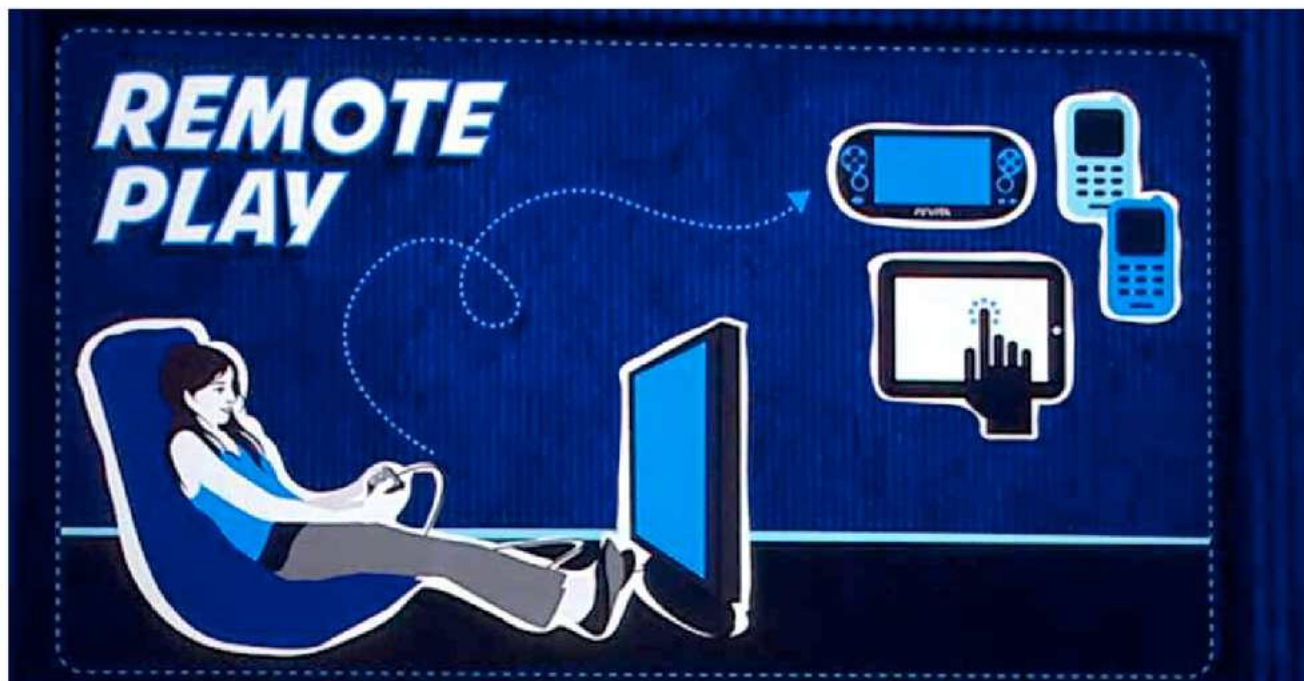
O Playstation 4 foi oficialmente anunciado no dia 20 de fevereiro de 2013, e você confere agora aqui no VidaPlaystation tudo o que você precisa saber sobre o novo console da Sony, que combinará a Playstation Network com a tecnologia Cloud, levando aos jogadores uma nova e completa forma de se jogar.

Para quem ainda não sabe, o Playstation 4 é o próximo console da Sony, que tem como objetivo redefinir de forma rica e imersiva a forma de jogar, com poderosos gráficos e velocidade de processamento, com uma personalização inteligente e uma profunda interação social, além de inovar na forma de se utilizar uma segunda tela de jogo. Combinando a rede online, Playstation Network com a tecnologia Cloud o PS4 oferecerá vastos recursos que estarão focados nos jogos, permitindo o jogador jogá-los quando, onde e como quiser. Ainda, segundo o Press Release oficial o PS4 deve ser lançado no fim de 2013, no feriado de natal mais precisamente.

DESENVOLVIDO PARA O GAMER: O Playstation 4 foi desenvolvido com o objetivo de levar os melhores games e as mais incríveis experiências para os jogadores, e como isso seria possível? Simples, parcerias com grandes desenvolvedores que serão capazes de usar toda a sua criatividade no PS4, criando mundos incríveis da forma como os jogadores desejam.

Desenvolvido com uma arquitetura diferenciada de alta performace e de fácil programação, o PS4 se foca no mais poderoso chip que contei oito x86-64 cores. O processamento gráfico (GPU) foi aprimorada em vários sentidos, principalmente com o objetivo de permitir uma fácil utilização da física e simulação. A GPU consegue gerar coletivamente 1.84 Teraflpos de processamento que poderá livremente ser aplicado para gráficos, tarefas de simulação ou ser misturada entre ambos. Além disso o PS4 possuirá 8GB de memória ram GDDR5, que permitirá o fácil desenvolvimento e criação de detalhes ricos para a plataforma, oferecendo 176 GB/segundo de banda, e proporcionando um grande aumento da performace gráfica. O resultado disso para os jogadores serão novos games com ricos detalhes, em alta definição e gráficos capazes de levar as melhores experiências e suprir todas as expectativas.

COMPARTILHANDO EXPERIÊNCIAS: A interação social é um dos pontos centrais do PS4, desta forma novos recursos foram desenvolvidos para atuar em conjunto com a estrutura do hardware do console, permitindo uma dedicada e "sempre disponível" vídeo compressão e descompressão o que permitirá fazer upload de seus vídeos de gameplay.

Pela primeira vez os gamers poderão partilhar seus triunfos com um simples aparter de botão, bastará apertar o botão "Share" no controle para visualizar seus últimos minutos, marcá-los e começar o upload. Os jogadores poderão partilhar fotos, imagens com seus amigos nas redes sociais tais como Facebook.

O PS4 ainda permite assistir outros jogadores em tempo real utilizando o chamado "Live Streaming" semelhante ao utilizado por sites como Ustream, durante a transmissão seus amigos poderão comentar, e inclusive poderão ajudá-lo a completar uma determinada parte mais complexa. Por exemplo, um amigo poderá lhe oferecer um kit para recuperar seus pontos de vida, lhe empresar uma arma especial, ou seja, você poderá contar com seus amigos quando mais precisar, inclusive com partidas cooperativas ou por meio de "cross-game chat"

SEGUNDA TELA DO PS4: Para muitos a TV ainda pode ser um centro de disputas, mas com o PS4 isso promete acabar. O futuro console da Sony permitirá integrar uma segunda tela ao console, tais como smartphones, tablets, ou o próprio Playstation Vita, por meio do "Remote Play", assim, o novo portátil da Sony, PS Vita, será levado ao extremo, sendo um parceiro mais do que necessário do PS4. Com o Vita os jogadores poderão rodar os jogos diretamente no portátil como se estivessem em suas TVs tudo por meio da conexão Wi-Fi. A ideia da Sony é possibilitar que todos os jogos do PS4 rodem remotamente no PS Vita.

O chamado "Playstation App" permitirá que iPhone, iPad e smartphones e tablets que utilizam o sistema Android também possam ser usados como segunda tela, permitindo por exemplo que o jogador veja o mapa do jogo pelo tablet enqaunto joga na TV.

JOGANDO DE FORMA IMEDIATA: Outro grande atrativo do PS4 é a redução do tempo de espera para jogar. Com o chamado "suspend mode" o PS4 entrará em um modo semelhante ao "stand-by" preservando o seu jogo, o tempo para ligar o console, carregar o seu jogo salvo ficou no passado. Com o PS4 basta apertar o botão de ligar e pronto, você estará jogando de onde parou. Além disso os jogadores poderão fazer isso em vários aplicativos enquanto joga.

O PS4 também permitirá que os downloads ou atualizações sejam realizadas em segundo plano ou até mesmo no stand-by. Assim o sistema dá um passo visando o futuro, permitindo que os jogos digitais sejam jogados enquanto você ainda os baixa. Quanto um jogador compra um jogo para o PS4, baixa apenas uma fração do arquivo, o que permite jogá-lo imediatamente, e o resto será baixado em segundo plano enquanto você joga.

TOTALMENTE PERSONALIZADO: Com o novo desing do menu do PS4, os jogadores poderão visualizar tudo relacionado aos games, informações partilhadas pelos amigos, forma de jogar facilitada, ou obter informçaões sobre jogos,programas, filmes, etc. A ideia é reduzir o tempo de espera de download para zero. Se um sistema conhece bem o seu dono poderá prever o que ele pode adquirir no futuro e assim, já deixa pré-carregado o conteúdo para quando ele adquirir, ou seja, antes mesmo de você pensar em comprar um jogo o PS4 já pode tê-lo reservado para você.

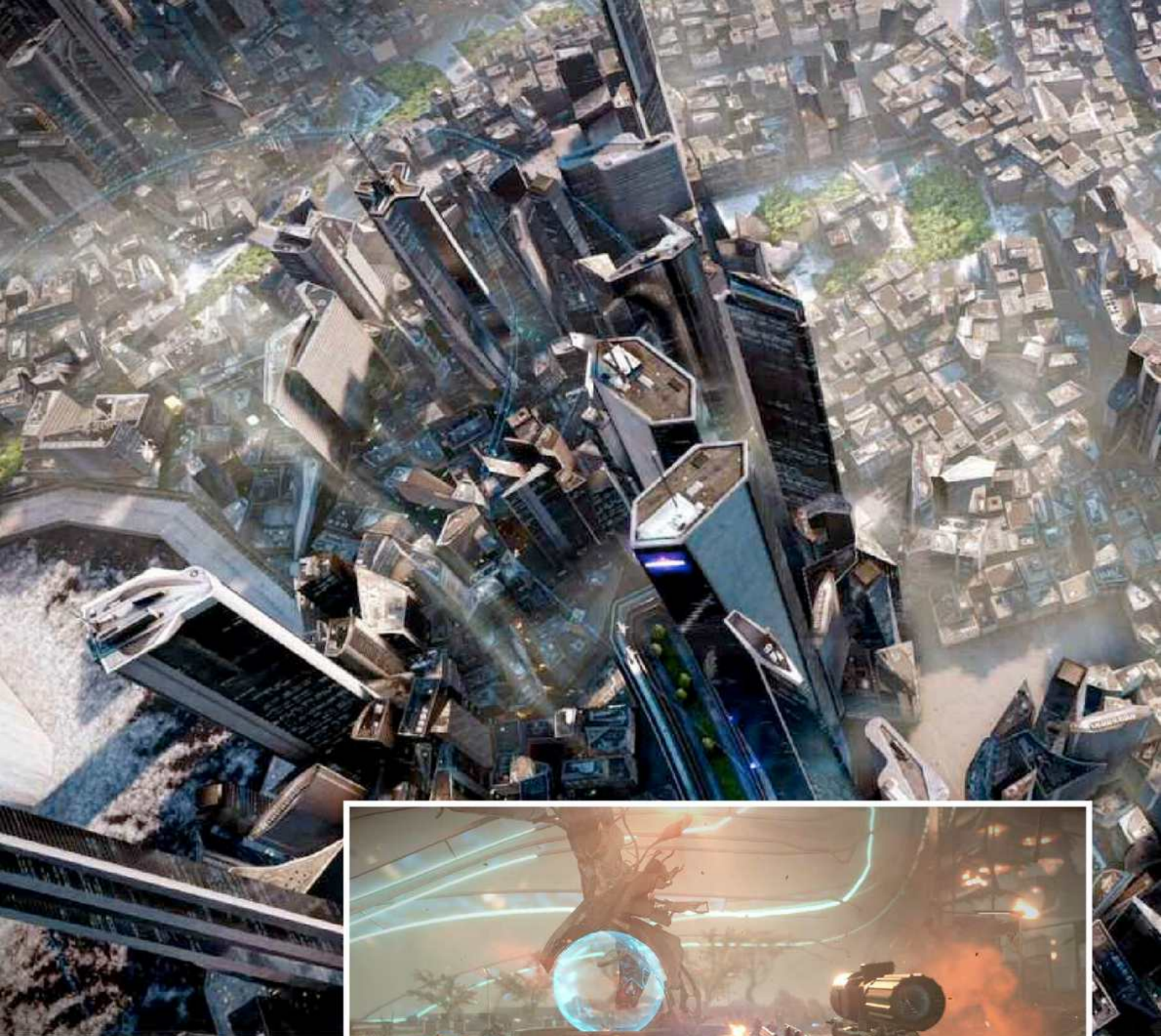
JOGANDO NAS NÚVENS: Lançado em novembro de 2006, a Playstation Network, opera atualmente em 67 países e quatro regiões em torno do mundo, com um total de conteúdo baixado que ultrapassa os 2.8 bilhões. Em razão aos variados jogos disponíveis na Store, os usuários do PS4 poderão experimentar uma variedade de serviços oferecidos pela PSN tais como músicas e serviços de vídeos.

Ao combinar a Playstation Network com a Gaikai, a Sony permite a livre exploração de seus jogos. No futuro quando um jogador visualizar um título que deseja na Playstation Store, poderá imediatamente jogá-lo, não se trata de download, o jogador poderá com a Gaikai e PS Store experimentar uma parte do jogo imediatamente e pagar apenas por aquilo que de fato gostar. Com a PSN e o sistema de Cloud em breve toda a galeria de jogos do PS3 que ultrapassam os 3.000 títulos poderão estar disponíveis no sistema.

PARTE TÉCNICA

Single-chip custom processor
CPU : x86-64 AMD "Jaguar", 8 cores
GPU : 1.84 TFLOPS, AMD next-generation Radeon™ based graphics engine

Memória
GDDR5 8GB
Hard Disk Drive
Built-in
Drive de leitura
BD 6xCAV
DVD 8xCAV
I/O
Super-Speed USB (USB 3.0) 、AUX
Comunicação
Ethernet (10BASE-T, 100BASE-TX, 1000BASE-T)
IEEE 802.11 b/g/n
Bluetooth® 2.1 (EDR)

AV output
HDMI
Analog-AV out
Digital Output (optical)
*Specifications are subject to change without notice.

O Playstation 4 foi anunciado e a Sony não perderia a oportunidade de mostrar o que de melhor a empresa é capaz de levar ao mundo dos games. Com sua tradição de levar aos gamers os melhores exclusivos Killzone e inFamous surgiram como os principais destaques do PS4 neste anúncio, contudo há outros grandes títulos para ficar de olho.

KILLZONE: SHADOW FALL é com toda a certeza o principal título do PS4 nesta data de anúncio. Com gráficos incríveis revelados por meio de um gameplay capaz de deixar as melhores animações gráficas do PS3 de boca aberta, o título mostrou que o PS4 será definitivamente a melhor plataforma já lançada pela Sony.

Vale ressaltar que Shadow Fall estava rodando a 1080p e a 30FPS constantes sem queda e terá recursos como o “Focus Mode”, reduzindo a velocidade do jogo em certos momentos.

A história acontece 30 anos após os eventos de Killzone 3, e Vektra aparece de forma bem diferente do que imaginaríamos, Helghast e Vektrans habitando um mesmo local divididos apenas por muros. Contudo esta paz não durará por muito tempo.

INFAMOUS: SECOND SON apesar de não mostrar nada realmente revelador, é o primeiro trailer do novo título da série e é capaz de nos dar a ideia do que esperar de mais jogos que devem chegar no lançamento do PS4.

Os eventos em Second Son acontecem sete anos após o último episódio envolvendo Cole. Aparentemente os títulos iniciais do PS4 tentarão dar uma alongada na história de suas edições anteriores. A cidade escolhida para apresentar a história ao jogador foi Seatle, e o personagem desta vez não será Cole, mas sim Delsin Rowe, jovem de 24 anos com poderes especiais.

Rowe cresceu em um local próximo à cidade de Seatle, e ao tentar resgatar os passageiros de um ônibus em chamas acabou descobrindo que possuia poderes especiais.

Desta forma, Delsin será capaz de controlar o fogo, bem como se transformar em fumaça, retornando à sua forma original posteriormente.

Segundo a produtora os gráficos apresentados não são CGs, mas sim os próprios gráficos do jogo, o que seria um grande salto para a série e devemos lembrar, é só um trailer de um projeto inacabado, muita coisa pode mudar e melhorar.

DRIVECLUB™

DRIVE CLUB, foi capaz de desbancar a grande série do Playstation, Gran Turismo e tomou lugar na apresentação do Playstation 4. O título mostrou grandes cenas de corrida com gráficos absurdamente lindos, e deixou qualquer fã da série GT com água na boca.

O título segundo a produtora será focado no modo cooperativo com amizades e rivalidades entre as equipes de corrida. Drive Club vem sendo desenvolvido há dez anos e o grande tempo de produção se dá pela falta de tecnologia. Segundo os produtores o projeto somente poderia ser realizado com uma tecnologia avançada, vista agora no Playstation 4.

WATCH DOGS foi um dos maiores destaques da E3 2012, e acabou oficialmente confirmado como título do Playstation 4. A demo que foi reproduzida em um PC com as capacidades técnicas semelhantes ao que se espera ver no PS4, apresentou gráficos de ponta, compatível com a expectativa criada pelo título.

Conforme informações anteriores Watch Dogs deve chegar para o Xbox 360 e Playstation 3 ainda em 2013.

O mais novo projeto de Jonathan Blow, ''**The Witness**'' é a demonstração da Sony de que apoiará fortemente os desenvolvedores independentes no Playstation 4.

Em um primeiro momento The Witness pode parecer um jogo simples e totalmente sem graça se comparado aos demais títulos apresentados como Killzone: Shadow Fall, inFamous: Second Son, Drive Club e Diablo III, contudo a sua força se encontra no desafio que proporcionará aos jogadores, levando-os a solucionar diversos quebra-cabeças. O jogo lhe apresenta algo confuso que posteriormente se torna compreensível ao desvendar o quebra-cabeça.

The Witness se passará em uma ilha com a possibilidade de livre exploração, mas contará com áreas bloqueadas que serão liberadas conforme o avançar do título, o que já ocorre nos demais jogos atuais.

Um dos maiores e mais aguardados títulos já lançados para o PC finalmente chegou aos consoles e serão os donos do Playstation 3 e Playstation 4 que poderão apreciar este grande jogo.

Durante o Playstation Meeting a Blizzard subiu pela primeira vez ao palco de uma apresentação de consoles para anunciar a chegada de Diablo à família Playstation.

Não era nenhuma novidade que a empresa já vinha trabalhando neste projeto, mas o anúncio oficial realmente surpreendeu. Ainda não há data de lançamento fixada, mas é certo a chegada para o PS3 e PS4.

A versão lançada para o PC no Brasil conta com dublagem e legenda totalmente em português o que garante maior interação do jogador, espera-se que **Diablo III** seja lançado aqui no Brasil também com tal suporte, seria com toda a certeza um grande título para os jogadores apreciarem em português.

ADMINISTRADORES

Diego Augusto silva
Diego Valdivino
Tony nascimento
Danilo Lima
Gustavo Bittencourt

Buscando um espaço no qual se permite uma melhor organização do grupo PSE, facilitando assim um dos maiores grupos de trocas nacionais, o fórum cuja imagem pode ser visualizada acima, foi lançado ainda no final do ano passado. Com um espaço dedicado para trocas e vendas, tudo ficou mais fácil e organizado.

CLIQUE AQUI PARA ACESSAR O FÓRUM

Confira o canal do PSE no Youtube clicando na imagem ao lado:

Tony Nascimento
Desenvolvedor do site PSE

O VidaPlaystation vem ano após ano, levando até você os melhores conteúdos do mundo dos games, seja em notícias, prévias, análises, dicas e detonados que se encontram em nosso site e fórum ou por meio de nossa revista digital. Entretanto, uma nova forma de se abordar o mundo dos games vem se destacando, e é por isso que o VP lhe indicará os melhores canais do Youtube com o conteúdo voltado para o mundo dos games, seja com vídeos comentados, prévias, análises, dicas, detonados e muito mais.

NOSSOS PARCEIROS

COMO SER UM PARCEIRO?

Para aparecer nesta parte da Revista VidaPlaystation você deve:

1. Entre em contato pelo email: thiago@vidaplaystation.com.br;

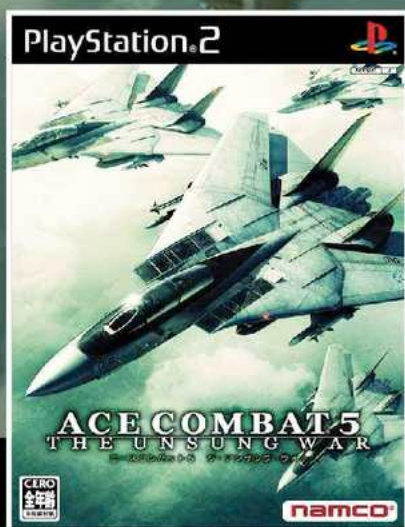
2. Informe o link do seu canal do Youtube;

3. Poste um vídeo falando da Revista e do site VidaPlaystation e o link na descrição;

4. Envie o link para o email indicado no item 1;

5. Lembre-se de sempre postar algum vídeo falando da Revista e do Site VidaPlaystation;

6. Pronto, na próxima edição você aparecerá na Revista VidaPlaystation e em nosso site.

RETRÔ - FLASH REVIEW

ACE COMBAT 5

Por: Thiago H. R. Costa

Produtora: Project Aces
Distribuídora: NANCO
Gênero: Ação/Aventura
Plataforma: PS2
Classificação: + 12
Lançamento 25 out. 2004

PONTOS POSITIVOS

1. Gráficos excelentes;
2. Jogabilidade agradável;
3. História bem elaborada;
4. Dezenas de aeronaves reais.

PONTOS NEGATIVOS

1. Parte sonora básica;
2. É mais arcade do que simulador.

NOTA : 8,0

Ace Combat 5: The Unsung War é um dos grandes atrativos do PS2, seja por sua facilidade e ao mesmo tempo alto nível de desafio, seja por seus gráficos espetaculares, que beiram o foto realismo. Produzido pela Namco, que iniciou no ramo dos combates aéreos com Air Combat ainda para o PS1, Ace Combat 5 possui gráficos bem polidos, as aeronaves são altamente detalhadas e reproduzidas fielmente no mundo virtual.

Já os cenários contam com a técnica de foto realismo, o que a uma certa altura reproduz terrenos e instalações militares com incrível nível de realidade. Contudo, em um vôo mais baixo, o jogador perceberá que o que é belo do alto, ao se aproximar apresenta falhas e texturas de baixa resolução, mas cumpre com o seu papel já que se trata de um título lançado para o PS2.

Outro destaque positivo para os gráficos se encontra no robusto motor gráfico, que permite mudanças climáticas, nuvens, fumaças e efeitos de luz que vão encantar os jogadores com sua perfeição, que desfrutará de desde um dia ensolarado, a uma tarde chuvosa, ou noite de céu claro. Contribuindo para a beleza do jogo, os mísseis disparados e as explosões causadas com seus impactos reproduzem maravilhosos efeitos.

Apesar de tais efeitos, o cockpit dos caças é praticamente estático, não apresentando nenhuma mudança significativa, exceto no HUD do próprio jogo que mostra sua velocidade, altitude, número de mísseis disponíveis e demais informações e com toda a certeza jogar pela visão do cockpit permitirá ao jogador experimentar o máximo do título (...)

CONTINUE LENDO ESTA ANÁLISE EM NOSSO SITE CLICANDO AQUI.

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

NOTÍCIAS | PRÉVIAS | ANÁLISES | DICAS E DETONADOS

REVISTA DIGITAL GRATUITA - FAÇA O DOWNLOAD!

EDIÇÃO DIGITAL GRATUITA
REVISTA VIDAPLAYSTATION
Nº #11
PRÉVIAS
KILLZONE MERCENARY
BEYOND: TWO SOULS
SLY COOPER: THIEVES IN TIME
ANÁLISES
LEGO BATMAN 2: DC SUPER HEROES
RAYMAN ORIGINS
FAR CRY 3
ASSASSIN´S CREED III
HITMAN: ABSOLUTION
RESIDENT EVIL 6
RESENHA: ASSASSIN´S CREED: O RENEGADO | SONIC ADVENTURE 2
RETRÔ FLASH REVIEW: THE RUMBLE FISH (PS2)